**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender
**Herausgeber:** Pro Juventute
**Band:** 87 (1994)

**Artikel:** Natürlich spielen
**Autor:** Roth, Kuno
**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-989353

**Nutzungsbedingungen**
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

**Conditions d'utilisation**
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

**Terms of use**
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 01.07.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch**

# NATÜRLICH SPIELEN

Wann bist du das letzte Mal durch den Wald gestreift, durch einen Bach gewatet? Wann hast du das letzte Mal die Zweige gespürt, die dich zwickten, die rauhe Rinde eines Baumes gestreichelt, den steinigen Boden unter deinen Füssen wahrgenommen? Vielleicht ist's lange her oder du kennst das gar nicht (mehr). Möglicherweise erinnern dich diese Fragen an einen langweiligen Ausflug und du denkst: was für doofe Fragen!

Ich möchte dich mit diesen Zeilen «gluschtig» machen und dir zeigen, dass ein Sonntagsausflug ins Grüne alles andere als langweilig sein muss. Bevor ich dir ein paar lustige Spiele vorschlage, zuerst einige Gedanken dazu, warum wir zu einer anderen Art von Sonntagsausflug aufrufen.

Sonntagsausflug – das bedeutet für die meisten: rein ins Auto, raus ins Grüne. Dort, im Grünen, wird ausgestiegen und spaziert. Dass es dabei oftmals langweilig wird, hat meiner Meinung nach damit zu tun, dass kaum mehr jemand Spiele kennt, die man ohne grossen Aufwand draussen spielen kann.

Weshalb fahren wir überhaupt ins Grüne – und das erst noch mit dem Auto? Und warum wissen die meisten Leute nicht mehr, was im Grünen machen? Raus ins Grüne heisst auch raus aus der (städtischen) Hektik, raus aus dem grauen Alltag. Dass wir mit dem Grau in unserem Alltag das Grüne immer weiter verdrängen, ist den wenigsten bewusst. In New York beispielsweise fahren die Leute, weil sie die Natur suchen, am Sonntag in langen Kolonnen mehrere Stunden lang aufs Land hinaus. Das Schlimmste für mich ist, dass die Widersprüchlichkeit eines solchen Verhaltens gar nicht bemerkt wird.

Vielleicht hast du dich auch schon gefragt, warum Menschen ihre eigene Lebensgrundlage zerstören und Tiere quälen oder ausrotten. Ich denke, das eben Gesagte hat damit zu tun. Die meisten Menschen in den reichen Ländern bemerken die Zerstörung des natürlichen Lebensraumes gar nicht mehr, eben weil sie sich zu weit von der Natur entfernt haben. Nur deshalb sind so schreckliche Zeichen unserer Zeit wie die Ölverschmutzung der Weltmeere, das Abschlachten von Walen, die Luftverschmutzung, die Tierversuche, das Ozonloch, die atomare Bedrohung, die Treibnetz-Fischerei, die Regenwald-Zerstörung usw. überhaupt möglich. Warum machen «die» das? Warum werden Tiere gequält? Warum ist es vielen Erwachsenen wurscht, ob Wale ausgerottet oder der Regenwald abgeholzt wird? Eben, weil viele Menschen nicht mehr

wissen, was Natur ist. Eine zweite wichtige Antwort darauf kennst du selber: «Wägem Gäut!» Weil ein paar Menschen – vor allem Männer aus den Industrieländern – mit der Umweltzerstörung irrsinnig viel Geld verdienen.

Ich will nicht sagen, dass die Natur immer nur gut und schön ist. Erdbeben, Wirbelstürme, Lawinen sind nicht lustig, und im Wald kann es ganz schön unheimlich und kalt sein. Aber sie ist, wie gesagt, unsere Lebensgrundlage; wir sind ein Teil von ihr, und wenn wir sie zerstören, zerstören wir letztlich uns selbst. Die Umweltorganisation Greenpeace setzt sich mit gewaltfreien, aufsehenerregenden Aktionen für die Natur ein. Sie versucht aber auch, den Menschen die Natur als etwas Schönes, Respektgebietendes, Liebenswertes, Wichtiges und darum Schützenswertes näherzubringen. Zu den Menschen gehören natürlich (!) auch Kinder und Jugendliche. Es ist ja gerade ihre Zukunft, die verdreckt wird.

Hier also ein paar Spiele, die den Ausflug in den Wald, an den Bach oder auch nur schon in den Park zu einem spannenden und lustigen Natur-Erlebnis machen. Ich habe sie einer kleinen Broschüre entnommen, in der wir viele solcher Spiele zusammengetragen haben.

Du kannst die Broschüre bei folgender Adresse unter Beilegung eines frankierten Antwortcouverts bestellen:

Greenpeace Schweiz, Postfach,
8000 Zürich.

Und denk daran: Ältere spielen ebenfalls gern, auch wenn sie's nicht zugeben wollen. •

KUNO ROTH

## Paare ertasten

Dauer: ca. 20 Min.

Für dieses Spiel brauchst du ein paar Tücher: ein grosses zum Auslegen und für alle Mitspielenden je eines als Augenbinde.

Zuerst sollen alle allein oder zu zweit eine Viertelstunde lang auskundschaften, was es in der näheren Umgebung zu entdecken gibt. Dabei sollen sie natürliche Gegenstände finden, die gut in der Hand liegen. Alle sollen ein Paar davon zum Platz mitbringen.

Das können kleine Zweige sein, Steine oder Blätter.

Als SpielleiterIn schaust du nun, dass ein Kreis ums grosse Tuch gebildet wird und dass sich alle die Augen verbinden. Du gibst nun jeder und jedem Mitmachenden den Teil eines Paares in die Hand. Die übrigen Stücke werden auf das Tuch in der Kreismitte gelegt. Die Aufgabe besteht nun darin, dass alle mit verbundenen Augen den fehlenden Teil ihres Paares finden.

## Sei eine Maus!

Material: Für jede/n Teilnehmenden eine Lupe
Dauer: solang es Spass macht

Mit der Lupe vor dem Auge spielt jede und jeder ein Mäuslein. Auf den Boden knien und über die Wiese oder den Waldboden rutschen – besonders Mutige legen sich sogar in einen Bach. Und dabei immer die Lupe vor dem Auge – unglaublich, was es alles zu entdecken gibt!

## Blinde Karawane

Dauer: 10 Minuten bis zwei Stunden

Alle verbinden sich die Augen – bis auf eine Person, den Karawanenleiter oder die Karawanenleiterin. Alle «Blinden» bilden nun eine Karawane, indem sie sich an dem Seil festhalten. Der Leiter/die Leiterin führt nun die Gruppe zwischen Bäumen und Hecken hindurch, über Baumstämme, durch einen Bach…

Extratip: das Ganze barfuss!

## Finde deinen Baum

Geeigneter Ort: Ein Waldstück mit unterschiedlichen Baumarten
Material: Für jede Zweiergruppe ein Tuch
Dauer: ca. 20 Min.

Dies ist ein Spiel für Zweiergruppen. Jedes Paar bekommt eine Binde. Pro Gruppe verbindet sich abwechselnd eines die Augen. Das andere führt nun ihn/sie vorsichtig an einen Baum. Dort kann sie/er mit den verbundenen Augen ihren/seinen Baum kennenlernen, mit den Händen fühlen, wie die Rinde beschaffen ist, welche besonderen Stellen er hat (Astlöcher, Krümmungen), wie der Boden am Fuss des Baumes sich anfühlt und auch die Wurzeln.

Dann wird die/der PartnerIn auf dem selben Weg an den Ausgangsort zurückgeführt und die Augenbinde abgenommen. Und jetzt kommt der spannende Teil des Spiels: Findet die/der PartnerIn «seinen»/«ihren» Baum wieder?

Dann werden die Rollen getauscht.

ILLUSTRATION: HELGA BACHMANN